BRINCADEIRAS AFRICANAS

CANTIINHO DA CRIATIVIDADE

Com a criação da lei 10.639/03, o currículo da Educação Básica passou a conter a temática africana e afro brasileira como conteúdo obrigatório, que deverá ser ministrada em todas as disciplinas, em especial as de História brasileira, Literatura e Artes.

Conheça agora algumas brincadeiras africanas!

Terra-mar (Moçambique)

Uma reta deve ser feita no chão. De um lado se escreve "terra" do outro "mar". No início todas as crianças podem ficar do lado que quiserem. Ao ouvirem "mar!", todas devem pular para o lado do mar. Ao ouvirem "terra!", pulam para o lado da terra. Quem pular para o lado errado sai. O último a permanecer sem errar, vence.

Kudoda (Zimbábue)

Os jogadores sentam em um círculo. Colocam 20 bolinhas dentro de uma tigela. O primeiro jogador tem uma bolinha e joga para o ar. Ele então tenta retirar quantas bolinhas puder de dentro da tigela antes de pegar a bolinha atirada. Os jogadores se revezam. Quando todas as bolinhas forem recolhidas, a pessoa que estiver com mais bolinhas é o vencedor.

Labirinto (Moçambique)

Com uma pedra em uma das mãos, sem que o outro saiba, os jogadores colocam-se de frente um para o outro. Na aresta inicial do labirinto, são colocadas duas pedras diferentes, sendo uma de cada jogador. O jogador que tem a pedra estende as mãos ao colega, tendo este que adivinhar em qual das mãos está. Se conseguir, a sua peça é deslocada em uma aresta do labirinto. Caso contrário, a peça do outro é que será movimentada. Este procedimento se repete até que a pedra de um dos jogadores chegue até a última aresta e ganhe o jogo.

Katopi (Uganda)

Todos, menos o líder, sentam-se em uma linha reta ou em um círculo com suas pernas estendidas, e cantam. Enquanto estão cantando, o líder aponta para cada uma das pernas das crianças. Quando a música acaba, o líder está apontando para a perna de uma criança, esta deve dobrar a perna. Quando ambas as pernas de uma criança devem ser dobradas ela está fora. O último a ficar com uma perna estendida, ganha.

Gutera Uriziga (Ruanda)

Equipamentos: um grande aro (bambolê, roda de bicicleta, etc) e bastões (cabo de vassoura, bambu, etc). Objetivo: lançar os bastões no aro e acumular mais pontos. Uma criança é escolhida como líder. Todos os jogadores estão ombro a ombro em uma linha reta, segurando suas varas. O líder rola o aro. Os jogadores tentam jogar as varas através do aro em movimento.

Garrafinha (Angola)

A brincadeira angolana é realizada por dois grupos de três a oito pessoas cada um. No centro do espaço para o jogo (pode ser uma quadra, ou qualquer outro espaço livre), uma equipe enche e esvazia garrafinhas com areia. Enquanto isso, a outra equipe arremessa uma bolinha, tentando atingir as pessoas do centro. A dinâmica lembra o jogo de queimada. Quando acertam alguém, as equipes trocam de lugar. O objetivo não é ganhar ou perder, e sim, se divertir.

Matacuzana

O desafio, que deu origem a jogos como "três-marias", exige pedrinhas e um buraco no chão. Caso não esteja em um lugar com terra, recorte um círculo de papel para delimitar o campo. O objetivo é jogar as pedrinhas para cima, tirar uma ou mais do buraco e pegar de volta a sua antes que ela caia no chão. Quem erra passa a vez. Vence quem tirar mais pedras do buraco.

Mete – mete

Para brincar, basta ter um elástico e três crianças. Duas esticam o elástico, colocando-o em volta das pernas, enquanto a do meio salta e canta "Mete-Mete/tira-tira/ mete vai ao meio e sai para fora/ mete e tira". Ela deve pular uma vez dentro e outra fora. Há variações de passos e formas de pular e as crianças podem aumentar o desafio subindo a altura do elástico. Quem tocar nele passa a vez.

Mancala

O jogo, famoso em muitos países africanos, pode ser jogado entre dois jogadores por vez. São necessários 36 sementes (ou qualquer outro grão) e um tabuleiro com duas cavidades maiores, os oásis (que servem de reservatório), e 12 ou mais cavas menores. O objetivo é distribuir as sementes uma a uma até que vença quem terminar com o maior número delas no oásis. Pode parecer simples, mas há quem compare o jogo a uma partida de xadrez

A lenda das Abayomis

Quando os negros vieram da África para o Brasil como escravos, atravessaram o Oceano Atlântico numa viagem muito difícil a bordo dos tumbeiros, navios de pequeno porte que realizavam o transporte de escravos. As crianças choravam assustadas, porque viam a dor e o desespero dos adultos. As mães negras, então, para acalentar suas crianças, rasgavam tiras de pano de suas saias e faziam bonecas, feitas de tranças ou nós, que serviam como amuleto de proteção para as crianças brincarem. As bonecas, símbolo de resistência, ficaram conhecidas como Abayomi, termo que significa "Encontro precioso", em iorubá, uma das maiores etnias do continente africano, cuja população habita parte de Nigéria, Benin, Togo e Costa do Marfim. Quando você dá uma boneca Abayomi para alguém, esse gesto significa que você está oferecendo o que tem de melhor para essa pessoa.